

# Offizielles Regelwerk

*Im folgenden Regelwerk wird aus Platzgründen jeweils nur die maskuline Form verwendet, jedoch gilt es selbstverständlich für alle Teilnehmenden.*

## 1 Grundsatz

- ∅ **Fair Play ist Ehrensache!** Es gibt keinen Schiedsrichter, die Teams kontrollieren sich gegenseitig.
- ∅ Es treten 2 Teams gegeneinander an, wobei jeder Spieler eine 0.5L Flasche oder Dose Bier erhält. Die Teams stellen sich in einer Linie (mind. 5m) von der Flasche in der Mitte gleich entfernt auf jeder Seite auf, sodass sich die Teams gegenüber stehen.
- ∅ Durch das Zufallsprinzip (Schnicken etc.) wird bestimmt, wer anfängt zu werfen. Sobald alle Spieler auf ihrer Position (hinter der Linie) sind, darf das Bier geöffnet, aber noch nicht getrunken werden. Wer beim Schnicken "Brunnen" oder andere esoterische Handzeichen nutzt, verliert sofort ohne Diskussion (und sollte sich eventuell nicht mehr im Spiel blicken lassen).

## 2 Spielablauf

- ∅ Das Team, das zu Werfen beginnt, darf einen Werfer bestimmen, der die Wurfflasche erhält (PET-Flasche, ca. zu 1/5 mit Wasser gefüllt). Nun darf er diese von hinter der Linie von oben (Wurfflasche über dem Ellenbogen mit Extensionsbewegung des Bizepses werfen) auf die Flasche in der Mitte geworfen werden.
- ∅ Wird die Flasche nicht getroffen, so passiert nichts. Das andere Team erhält dann die Wurfflasche und darf dann einen Werfer bestimmen, der auf die Flasche in die Mitte wirft.
- ∅ Wird die Flasche getroffen, darf das Team, in dem der Werfer ist, mit dem Trinken des Bieres beginnen. Die Flasche, aus der getrunken wird, darf erst nach dem Treffer vom Boden erhoben werden.
- ∅ Während das trinkende Team trinkt, muss das andere Team die Mittelflasche aufstellen sowie die Wurfflasche hinter die eigene Linie bringen. Erst wenn beides geschehen und alle Personen hinter der Linie sind, ist dies dem anderen Team durch ein lautes „Stop“ zu signalisieren. Dies muss dann sofort aufhören zu trinken. Danach darf wieder das andere Team werfen.
- ∅ Generell darf erst hinter der Linie losgelaufen werden, sobald die Flasche den Wurfarm verlassen hat. Wiederholte Fehlstarts werden geahndet.
- ∅ Hat ein Spieler aus dem Team getroffen, hat dieser das Recht nach dem Wurf des anderen Teams den nächsten regulären Wurf zu tätigen (*Make It, Take It*). Trifft ein Spieler nicht, ist beim nächsten regulären Wurf die Person rechts von ihm dran.

- ⌘ Sollte beim Trinken des Bieres eine signifikante Menge Flüssigkeit verschüttet werden (Etwas spritzender Schaum ist völlig normal und toleriert), gibt es ein Strafbier für die betroffene Person.
- ⌘ Während des Spieles dürfen keine Biere vertauscht und zwischen den Würfeln abgetrunken werden.

### 3 Spielende

- ⌘ Das Spiel endet, wenn bei einem Team alle Spieler die Flasche getrunken haben. Diese müssen dann die geleerte Flasche umgekehrt über den Kopf halten. Wenn bei allen ausser tropfendem Schaum nichts aus der Flasche kommt, gilt das Spiel als gewonnen.
- ⌘ Das Verliererteam hat sämtliche Biere auszutrinken.

### 4 Famous Last Words

Am Ende des Tages ist **Fair Play** das Wichtigste, **gerecht gewinnen ist Ehrensache!** Die Turnierleitung entscheidet bei Unklarheit und behält sich vor, mehrfach auffällige Spieler auszuschliessen.